

Список литературы

- Большая советская энциклопедия (далее БСЭ). М., 1953. Т. 22.
Брюсов В. Я. Собр. соч.: В 7 т. М., 1975. Т. 7.
Вундт В. Гипнотизм и внушение. СПб., б. г.
Дегалакова В. И. С. И. Кирсанов о стихотворном ритме // Ритм, пространство и время в художественном произведении. Алма-Ата, 1984.
Зарецкий В. А. Ритм и смысл в художественных текстах // Труды по знаковым системам. Тарту, 1965. Т. 2, вып. 181.
Коркина М. В., Лакосина Н. О., Личко А. В. Психиатрия. М., 1995.
Куликов В. Н. Психология внушения. Иваново, 1978.
Линецкий М. М. Внушение. Знание. Вера. Киев, 1988.
Литературный энциклопедический словарь. М., 1987.
Матвеев В. С. Загадки и резервы психики. Свердловск, 1990.
Моль А. Теория информации и эстетическое восприятие. М., 1966.
Парыгин Б. Д. Основы социально-психологической теории. М., 1971.
Платонов К. И. Слово как физиологический и лечебный фактор. М., 1962.
Сапаров М. А. Об организации пространственно-временного континуума художественного произведения // Ритм, пространство и время в литературе и искусстве. Л., 1974.
Сидис Б. Психология внушения. СПб., 1902.
Топоров В. Н. Об индоевропейской заговорной традиции // Исследования в области балто-славянской духовной культуры. Заговор. М., 1993.
Черток Л. Гипноз (проблемы теории и практики; техника). М., 1972.
Шерток Л. Непознанное в психике человека. М., 1982.



П. И. Браславский

ТЕАТР И ЕГО ДВОЙНИК – ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Бог из вычислительной машины

Театр – искусство синтетическое, поэтому в каждый момент времени он оказывается точкой, в которой сходятся линии литературы, музыки, изобразительного искусства, а также техники. В наши дни театр обнаруживает связи и с таким феноменом современности, как *виртуальная реальность* (VR), причем связи эти проявляются одновременно на разных уровнях – от утилитарно-технического до концептуального. Кажется, VR сегодня стремится приобрести некоторые черты театра, в то время как театр обнаруживает в VR новую технику для реализации своих новаторских исканий.

Виртуальная реальность – технология, которая зародилась в 60-х годах и стала широко известной на рубеже 80–90 годов XX века. При всем разнообразии VR-систем их объединяет техническая основа – компьютер и производимый эффект – эффект погружения (*immersion*). Суть его в том, что пользователь перестает ощущать себя внешним наблюдателем и *включается* в виртуальное окружение, начинает воспринимать его «как настоящее» (или «почти как настоящее»).

С самого начала развития технологии ее разработчики ставили перед собой цель максимально полно симулировать воздействие на органы чувств человека. «Материя» виртуального мира – это трехмерные динамические графика и звук, которые формируют достоверный образ виртуального пространства «с точки зрения пользователя». Головные дисплеи («шлемы») и проекторы, которые используются в системах более высокого класса, позволяют заполнить большую часть поля зрения и получить стереоизображение. Применяется также оборудование, которое отслеживает движения пользователя, позволяет задействовать осязание и моторику.

Важнейшее свойство виртуального окружения – его *интерактивность*. Погрузившись в VR, пользователь имеет возможность *воздействовать* на виртуальный мир, поэтому сценарий взаимодействия со средой не может быть жестким. Существенно, что взаимодействие происходит не на вербальном уровне, а на уровне аудиовизуальных образов и ответных моторных реакций. *Включенность* в виртуальный мир влечет за собой необходимость репрезентации тела пользователя в виртуальном пространстве.

К началу XXI века VR достигла определенного уровня зрелости, на что указывают массовость и технологичность ее приложений. Области применения VR разнообразны: это тренажерные системы, промышленное и архитектурное проектирование, визуализация научных данных, образование, медицина, развлечения, искусство и др. VR – технология, которая чрезвычайно «богата следствиями», вызывает множество продуктивных философских, культурологических и психологических ассоциаций.

Взаимное сближение театра и VR представляется нам закономерным. История европейского театра насчитывает около 25 веков, и на протяжении всего этого времени театр демонстрирует удивительную гибкость, способность к постоянному обновлению и протейским трансформациям. Меняется не только театр, но и взгляды на его природу. Каждое поколение пишет собственную «Поэтику», формулирует цели и задачи театрального представления, описывает технику и приемы театра.

«Мимесис», или *подражание*, было ключевым понятием эстетической концепции Аристотеля. По Аристотелю, склонность к подражанию, с одной стороны, и способность находить в подражании удовольствие – с другой, присущи людям от природы. Объекты, способы и средства подражания определяют различия между искусствами. Драма – это подражание в динамике, «изображение лиц действующих» [Аристотель: 1447a28–a29]. Идеи Аристотеля о подражании как основе искусства нашли отклик в эпоху Возрождения, в первую очередь среди живописцев. Леонардо да Винчи писал: «Эта милостивая природа позаботилась так, что во всем мире ты найдешь, чему подражать» [Леонардо да Винчи, 1966: 117]. Альбрехт Дюрер видел в реальности исходную точку для творчества: «...ни один человек никогда не сможет создать из собственной фантазии ни одной прекрасной фигуры, если только он не наполнил таковыми свою душу в результате постоянной работы с натуры» [Дюрер, 1966: 342].

Более поздние авторы чаще рассматривают искусство, и театр в том числе, как *самостоятельную реальность, противопоставленную* реальности эмпирической. Фридрих Ницше, например, говорил о *дополнении*: «...искусство не есть исключительно подражание природной действительности, а как раз метафизическое дополнение этой действительности, поставленное рядом с ней для ее преодоления» [Ницше, 1990: 153].

Мераб Мамардашвили лаконично и емко определил театральность как «динамическое высвобождение духовной энергии человека» [Мамардашвили, 1989]. Согласно Мамардашвили сегодня наша повседневная жизнь представляет собой «дурную литературу», где «гуляют знаки вместо вещей», где смыслы «оборваны», есть только начала и концы, но никогда – завершения. Задача театра – производить особую *среду*, «вторую реальность сцены», *где только и может происходить восприятие и завершение смыслов*, которые «завязались» в реальной жизни, в реальном времени-пространстве. Постигание смысла – это *процесс*, результат которого нельзя знать заранее, нельзя получить в готовом виде, а узнав, присвоить («положить в карман») и надолго успокоиться. Отсюда следует важность временной составляющей, необходимость непосредственного восприятия, присутствия, постоянного воспроизводства. Таким образом, театр – это инструмент для производства пространства-времени, внеположного (противоположного) реальному, эмпирическому и – одновременно – сопряженного, сопредельного с ним. Театр – это «машина», из которой появляется Бог, ибо постижение бесконечных смыслов можно сравнить только с поэтическим озарением или божественным откровением.

Такой взгляд позволяет рассматривать ВР как одну из техник искусства и, при желании, протянуть нить от наскальной живописи через театральную сцену и киноэкран к компьютерному монитору, как это делает, например, Славой Жижек [Жижек, 1998: 121]: «Не является ли данная диспозиция – рама, через которую можно увидеть Другую Сцену – элементарной диспозицией фантазмического пространства от доисторических рисунков пещеры Ласко до рожденной компьютером ВР? Не является ли интерфейс компьютера последней материализацией этой рамочной конструкции? Собственно “человеческое измерение” определяет присутствие экрана, рамы, через которую мы сообщаемся со сверхчувственной виртуальной вселенной. Дыра таинственного кольца разрывает нашу связь с естественной средой и повергает нас в ситуацию распада связи времен: мы перестаем чувствовать себя в материальном мире как у себя дома, устремляемся к Другой Сцене, которая, однако, остается навсегда “виртуальной”, обещанием самой себя, мимолетным анаморфическим видением, схваченным боковым зрением».

Итак, реальность человеческого бытия нуждается в *иной реальности*, в реальности театрального представления. Пожалуй, наиболее страстно и ярко этот тезис выразил Антонен Арто. В наши дни в работах Арто мы находим множество параллелей, ассоциаций и просто совпадений с идеями, принципами и возможностями технологии ВР. Написанные в 20–30-е годы XX века манифесты и статьи Арто читаются сегодня как артикуляция художественных (а через них – и метафизических) интенций и потенциалов новой технологии¹.

Виртуальная реальность: в ожидании Арто

Центральное положение эстетической концепции Арто состоит в том, что театр – это полноправная и самостоятельная *реальность*, в чем-то подобная реальности сновидений. Театр не должен пытаться подражать действитель-

¹ Ранее связь между театральной эстетикой и компьютерной технологией усмотрел Александр Генис. В своем замечательном эссе он назвал цитируемое выше «Рождение трагедии...» Ницше пособием для создателей ВР [Генис, 1997: 137].

ности, изображать повседневную жизнь. Задача театра – «создание особой реальности, непривычное течение жизни. Театр должен дарить нам этот эфемерный, но подлинный мир, соприкасающийся с реальным» [Арто, 2000: 49]. Именно эта реальность и есть *двойник театра*: «театр выступает в роли двойника, но не повседневной реальности, а реальности совершенно иной, опасной и типической» [Арто, 2000: 138]. *Эфемерный, но подлинный мир, соприкасающийся с реальным*, – чем не определение ВР?

Поэтому сегодня не кажется удивительным, что Арто часто использует слово *virtuels*, например: «...театр относится к искусствам потенциальным (*virtuels*), которые видят свою цель в природе собственного реального бытия» [Арто, 2000: 138]. Более того, задолго до Джейрона Ланье (Jaron Lanier), которому принадлежит заслуга в популяризации словосочетания «виртуальная реальность» в конце 80-х годов XX века, Антонен Арто употреблял словосочетание *réalité virtuelle* [Арто, 2000: 139] (конечно, применительно к театру, но в значении, концептуально очень близком распространенному сегодня).

Одно из главных обвинений, которые Арто выдвигает современному ему театру, – это обвинение в литературоцентричности и подчиненности театра тексту: «Театр остается разделом литературы, чем-то вроде озвученного варианта языка, и даже если мы признаем разницу между текстом, проговариваемым на сцене, и текстом, читаемым про себя, даже если заключим театр в рамки того, что происходит между репликами, нам все равно не удастся разделить театр от идеи реализации текста» [Арто, 2000: 159]. А театр, который подчинен тексту, – это «театр идиотский, безумный, поставленный на голову, театр бакалейный, антипоэтический и позитивистский, то есть Западный театр» [Арто, 2000: 131]².

Арто пытается найти средства для выражения всей полноты человеческого переживания и чувства за пределами языка, отыскать «особый язык на полпути от жеста к мысли» [Арто, 2000: 180] и «установить контакт между художником и зрителем на уровне более глубоком – или, возможно, более низком – чем вербальный уровень» [Эсслин, 2000: 279]. Этот аспект – отказ не только от повествовательной линейности, но и вообще от вербального, – существен и для ВР. ВР «работает» через органы чувств и язык тела, а не через рассудок.

В своих манифестах Арто выдвигает требование, которое, по его мнению, необходимо для обновления театра: установить прямую связь между актером и зрителем, вовлечь зрителя в театральное действие. Сегодня мы обозначили бы это требование как *интерактивность*, которая является основополагающим свойством новых компьютерных технологий.

Театр по сравнению, например, с живописью или кино обладает более высоким уровнем интерактивности. С одной стороны, театральное представление может непосредственно воздействовать на зрителя, с другой – реакция зала может влиять на игру актеров. Однако Арто предлагает повысить «степень интерактивности», а для этого покончить с разделением театрального пространства на сцену и зал: «Мы предлагаем круговой спектакль, где сцена и зал не будут составлять двух замкнутых миров, лишенных связи

² По мнению британского режиссера Питера Гринуэя, эти недостатки театра унаследовало и кино. Через три четверти века после Арто Гринуэй пишет: «Кино все еще имитирует театр, который, по меньшей мере на Западе, является искусством сыгранного слова. Оно все еще занято преобразованием текста в фильм». Гринуэй сокрушается, что наибольшее распространение получила «линейная, миметическая, романная, литературная форма кино» [Greenaway, 1998: 87].

друг с другом» [Арто, 2000: 177]; «Спектакль... охватит весь зал театра; окружит зрителя со всех сторон, надолго погружая его в атмосферу света, образов, движений и звуков. И когда все пространство будет заполнено, не останется свободного места и свободной минуты ни в уме, ни в чувствах зрителя. Это значит, что между жизнью и театром больше нет явного разрыва и нарушения связей» [Арто, 2000: 216].

Арто предлагает не просто интенсифицировать взаимодействие со зрителем, но довести его до предела – *включить тело* зрителя в театральное действие. «Театр – единственное место в мире и вместе с тем последнее наше средство, способное оказывать прямое воздействие на человеческий организм. ...Я предлагаю... учить их [зрителей] прислушиваться к собственному организму и с его помощью постигать самые тонкие вещи» [Арто, 2000: 172]. Здесь артодианское «только через кожу можно вводить метафизику в сознание» [Арто, 2000: 190] рифмуется с известным верленовским «самое глубокое – это кожа».

Та же самая цель – задействовать тело – была одной из основных с самого начала развития технологии ВР. Сегодня различные компоненты ВР-систем позволяют как «ввести» тело в искусственную среду, так и обеспечить обратное воздействие. К устройствам первого типа относятся датчики положения рук и головы в пространстве, перчатки, которые отслеживают положение каждой фаланги пальцев руки, датчики положения зрачка. Вторая группа – устройства силовой обратной связи, симуляторы поверхностной (тактильной, болевой, температурной) чувствительности, костюмы для имитации перегрузок.

По Арто, телесные воздействия могут (и должны) быть самыми сильными, даже жестокими, потому что иначе – не достучаться: «При том истощении нервной системы, до которого мы дошли, нам нужен прежде всего театр, способный встряхнуть нас от сна, разбудить чувства и сердце» [Арто, 2000: 175]. Жестокость театра – не самоцель, а необходимое условие достижения высокой цели: «Театр кровав и бесчеловечен, как сновидения и грезы, не случайно, а ради того, чтобы выразить и внедрить в наше сознание идею вечного конфликта и спазма, когда жизнь ежеминутно пресекается, когда все по вселенной поднимается и враждует с нами, отвергая наше состояние организованных существ; ради того, чтобы в конкретных и актуальных формах навсегда сохранить идеи некоторых Мифов, мрачная жестокость и энергия которых достаточно ясно говорят об их происхождении и содержании» [Арто, 2000: 183].

Один из пионеров ВР, Иван Сазерленд (Ivan Sutherland), в 1965 году сформулировал концепцию, которая на долгие годы стала сверхцелью разработчиков ВР. Иван Сазерленд описал устройство, которое назвал *ultimate display*: «...это должно быть пространство, внутри которого всем управляет компьютер. Стул, изображенный в такой комнате, должен быть достаточно хорош для того, чтобы сидеть на нем. Наручники, демонстрируемые в таком пространстве, могут надежно держать записку, а пуля – быть смертельной» [Woolley, 1992: 41]. Как видим, визионеры новой технологии готовили экстремальные переживания для посетителей виртуального мира.

В наши дни в прессе время от времени появляются сообщения о смертях, наступивших в результате сердечных приступов из-за недостатка сна и нездорового образа жизни, сопутствующего чрезмерному увлечению компьютерными играми, или в результате самоубийств, связанных с потрясениями,

испытанными в виртуальном мире. Однажды даже промелькнуло сообщение, которое, кажется, говорит об осуществлении прожектов Сазерленда и о том, что фильм «Матрица» не так уж далек от жизни: человек, играя в ВР-шлеме, умер от разрыва сердца, когда его «убили» в игре. Уже эти примеры позволяют говорить о том, что ВР вступает в непростые, подчас драматические отношения с человеческим телом.

Если сегодня мы посмотрим на компьютерные игры, то по удельному весу сатанизма они намного превосходят и кино, и литературу (в первую очередь это касается игр *3D action* – «стрелялок»). Известно, что один из изобретателей фотографии Жозеф Ньепс является также и пионером фотопорнографии. Так и разработчики компьютерных игр уже на заре развития индустрии начали *заигрывать* с темными силами. Не удивительно, что представители разных религиозных конфессий классифицируют увлечение компьютерными играми как серьезный грех.

Эту ситуацию можно объяснить по-разному. В качестве одной из причин можно рассматривать маргинальную идеологию и бизнес-модель отрасли (рынок компьютерных развлечений чем-то напоминает рынок порнографической продукции). Можно предложить техническое объяснение – производительность современных домашних компьютеров обеспечивает быструю смену кадров только при отображении монструозных существ [Бурлаков, 2001]. Арто же, который в отличие от Ницше не признавал аполлонической составляющей драмы, полагал, что театр «развязывает конфликты, высвобождает силы, реализует возможности; и если эти силы и возможности тоже сумрачны, винить надо не театр... а саму жизнь» [Арто, 2000: 121]. Поэтому монстров в лабиринтах «Quake» можно рассматривать как современную реализацию артодианского замысла и одновременно – отголоски древних мифов: «нереальные существа, сделанные из дерева и ткани, созданные из всего, не соответствующие ничему и, однако, вызывающие беспокойство по самой своей природе, способны принести на сцену легкое дуновение великого метафизического страха, который лежит в основании всего древнего театра» [Арто, 2000: 134].

Автор «Театра и его Двойника» был убежден в том, что высокая миссия искусства состоит в том, чтобы изменить общество, человека и мир, и – главное – театр способен на это. Концепция Арто была бы совсем впору виртуальной реальности, если бы не этот пафос, который сегодня кажется *несвоевременным*. Как ни банально повторяться, но мы находимся в *состоянии постмодерна*: вместо душевных исканий – игра, вместо желания перевернуть мир – желание развлечься. И если новая техника меняет мир, то – тихой сапой, «пока обыватели спят». Впрочем, не стоит зарекаться: в последнее время, кажется, вновь обнаруживаются высокие цели, во имя которых объявляются священные войны и готовы умирать люди.

Готовится к постановке: виртуальная реальность

Концепцию Антонена Арто можно рассматривать как модель и делать на ее основе предположения о рождении новой эстетики на пересечении путей театра и виртуальной реальности в будущем. Однако уже сегодня виртуальная реальность находит применение в театре как новая техника сцены. Использование ВР в театре отличается от использования, например, видеопроекции или воспроизведения раз и навсегда записанной компьютерной анимации. Сценами ВР управляет специальный оператор, который коор-

динирует свои действия с происходящим на сцене, что более соответствует живой природе театра. Так проявляется, хоть и опосредованно, через оператора, ключевое свойство ВР – интерактивность. Но даже если театр начинается не с вешалки, а со специальных стереочков, которые зритель получает на входе, спектакль сохраняет свою структуру: зрители из зала наблюдают за действием, имеющим литературную основу.

Можно выделить несколько вариантов использования ВР в театральных постановках.

Первый – проекция сцен ВР на экран, который становится «второй сценой» и позволяет увеличить «размерность представления». Такой экран может стать, например, репрезентацией внутреннего мира героя, его мыслей, фантазий, снов. Фактурность, стереоскопический эффект и пространственная раскрепощенность ВР позволяют добиться эффекта, который сложно достичь использованием простой кино- или видеопроекции. Важно и то, что компьютерная картинка может быть скоординирована с происходящим на основной сцене, о чем говорилось выше.

Второй вариант – это виртуальные декорации. Такой подход может быть оправдан не только эстетически, но и экономически. Трехмерная графика высокого разрешения, проецируемая на пустую сцену, сегодня обойдется дешевле декораций из железа, досок и ткани. Оборудование для воспроизведения виртуальных декораций очень компактно и мобильно. Еще один важный момент – виртуальные декорации можно сменить одним нажатием кнопки, не дожидаясь полного оборота неторопливого сценического круга.

И, наконец, третий вариант – участие в театральной постановке наряду с живыми актерами виртуальных героев, аватаров. Важно отметить, что аватары могут быть полноценными действующими лицами, а не просто «украшением» спектакля. Аватарами управляют операторы, которых в данном случае можно было бы назвать кукловодами.

Эволюция подходов к «встраиванию» ВР в традиционную театральную систему хорошо прослеживается на примере деятельности Исследовательского института виртуальных реальностей (The Institute for the Exploration of Virtual Realities, i. e. VR) Канзасского университета (Лоуренс, США). Институт основан в 1992 году, руководит им Марк Рейни (Mark Reaney)³.

В 1995 году состоялась первая театральная постановка с участием i. e. VR, в которой новая технология играла существенную роль. Это был спектакль по пьесе Элмера Райса (Elmer Rice) «Счетная машина» (The Adding Machine). Выбор пьесы не случаен. Американский драматург Элмер Райс еще в начале XX века активно использовал в своих произведениях приемы наплывов-воспоминаний и вращающуюся сцену. Марк Рейни до сих пор считает, что, несмотря на ограничения, которые были обусловлены тогдашним уровнем техники, это был один из самых удачных опытов – новая технология позволила получить новое качество спектакля. Наиболее интересный прием был использован в сцене разговора главного героя, Мистера Зеро, с Боссом. Актер на сцене (Мистер Зеро) играл в паре с актером (Босс), который находился за кулисами перед двумя видеокameraми. Стереοизображение Босса проецировалось на большой экран. Чем больше Мистер Зеро трепетал перед начальником, тем крупнее становилась фигура Босса на экране. В конце концов смеющееся лицо Босса заполняло весь экран.

³ Здесь и далее источник информации о деятельности i. e. VR – официальная страница института: <http://www.ukans.edu/~mreaney/>

В постановке пьесы «Крылья» Артура Копита (Arthur Kopit), которая была осуществлена в декабре 1996 года, использовались уже не простые стереочки, а головные дисплеи класса «augmented reality» (расширенная реальность). Полупрозрачные очки-дисплеи позволяют совмещать компьютерную графику со сценами окружающей реальности. В данном случае зрители наблюдали актеров на сцене и проецируемые на большой экран образы одновременно с абстрактными композициями и крупными планами актеров на дисплеях. Этот прием использовался для того, чтобы передать болезненное душевное состояние парализованной женщины – главной героини⁴.

При постановке пьесы «Tesla Electric» Дэвида Дж. Фрейзера (David G. Fraser), которая повествует о жизни изобретателя Николы Теслы, художники i. e. VR сконцентрировали свое внимание на статичных виртуальных декорациях высокого разрешения. Актеры играли перед тройным панорамным экраном, на который сзади проецировались «декорации». Специальные очки создавали эффект трехмерности. Постановка была осуществлена в феврале 1998 года.

В феврале 2001 года увидел свет «Динозавр» («Dinosaur») – последний на сегодняшний день эксперимент i. e. VR. «Динозавр» – спектакль для детей, фантастическая история о том, как в наши дни геологи обнаружили глубоко под землей, в пещере, живых динозавров. Первоначально «Динозавр» был сценарием для театра теней, впоследствии ставился в кукольном театре. Эта постановка интересна тем, что в ней появились виртуальные персонажи. В постановке осуществлялось тесное взаимодействие между актерами и операторами, результат которого – слаженная игра людей и «динозавров».

В настоящее время в Лоуренсе идет подготовка к постановке «Волшебной флейты» Моцарта, премьера назначена на апрель 2003 года. Режиссер постановки Делберт Анру (Delbert Unruh) верит в потенциал новой технологии: «Мир “Волшебной флейты” – это мир фантазий и чудес. Это особая вселенная, и наша задача – изобразить иллюзорный мир Моцарта как непрерывный поток. С помощью технологии ВР картины на сцене могут меняться почти так же быстро, как музыка». В этой постановке режиссер и художники хотят сосредоточиться скорее на действующих лицах, чем на декорациях, сделать акцент на героях-аватарах и на новых возможностях для актеров-людей. С помощью новой техники будут созданы сказочные персонажи: драконы, амазонки, маги. А причудливые образы будут проецироваться не только на плоский экран, но и на реквизит, костюмы и маски актеров.

Virtual Theatre Beta Version

Иногда может показаться, что попытки встроить ВР в театр, не нарушая его традиционную структуру, сродни попыткам налить молодое вино в старые мехи. Эти эксперименты подошли вплотную к выработке новых художественных форм в сфере изобразительных и драматических искусств. Технология ВР созрела для того, чтобы взять на себя решение эстетических задач, в том числе и тех головоломных, которые ставил Арто. С другой сторо-

⁴ Можно привести еще один пример использования технологии ВР для репрезентации болезненных и измененных состояний сознания. В 1992 году фотограф Рита Эддисон в результате автомобильной аварии получила тяжелую травму головы, а в 1994 году она создала интерактивную ВР-инсталляцию «Detour: Brain Deconstruction Ahead», которая заставляет зрителя как бы пережить катастрофу [Борсук, 1996].

ны, налицо острая потребность театра в обновлении художественного арсенала. В конце концов, если театр стремится репрезентировать *другую реальность*, то VR предлагает, выражаясь современным языком, *удобный интерфейс* для решения этой задачи.

На наш взгляд, две тенденции определяют возникновение новой эстетики «виртуального театра». Первая – это полноценная интерактивность, вторая – полностью автономные аватары.

Григорий Громов еще в статье 1987 года указывал на интерактивность как на уникальное свойство новых медиа, скрыто присущее и более ранним формам: «Власть над исходом зрелища для большинства зрителей всегда оставалась одной из наиболее трудно подавляемых, постоянно всплывающих грез» [Громов, 1987: 83]. Это чувство – в экстазе толпы на римском стадионе, опускающей большой палец вниз, в буйстве футбольных болельщиков и непосредственном желании детей в театре предупредить героя об опасности.

Тенденция к интерактивности заметна во всей современной культуре. Существуют экстравагантные примеры, которые указывают на то, что театр готов к интерактивности «в больших дозах».

Так, пьеса сербского литератора Милорада Павича «Вечность и еще один день» предусматривает три варианта завязки, одну центральную часть и три разных финала. Во вступлении автор пишет: «...зритель имеет полное право выбрать понравившийся ему вариант пьесы, а театр, если угодно, может объединиться с другими театрами в одном спектакле» [Павич, 1995: 147]. Сравнение прозы Павича с компьютерными играми стало общим местом [Михайлович, 1995]. Другой пример – «метаспектакль» Анатолия Васильева по «Бесам» Достоевского. В этой постановке действие заполняло квартиры, коридоры и комнаты многоэтажного дома, а зрители свободно перемещались по зданию, составляя спектакль из разных сцен по своему вкусу [Генис, 1994: 249].

Что касается второй тенденции, то введение в действие автономных (то есть действующих в соответствии с собственной программой, а не управляемых оператором) аватаров может усилить элемент загадочности, непредсказуемости и неповторимости, который был всегда ценен в театральном действии.

Контуры виртуального театра будущего можно разглядеть в современных специализированных игровых VR-центрах, в которых персональность компьютерных игр соединяется с коллективным духом театрального действия или, скорее, спортивного состязания. На сегодняшний день в мире существует всего несколько таких центров. Их игровые залы оборудованы инерциальными креслами, мощными проекционными и звуковыми системами. Несколько десятков участников, сидя в зале, в динамике вырабатывают механизм коллективного управления героями-аватарами (такая технология называется Crowd Management) [Карелов, 2000].

Все вышесказанное вовсе не означает, что знакомая нам форма театрального представления исчезнет. Так же, как при любом уровне развития информационных технологий, не исчезнет печатная книга. Но у нас есть шанс стать свидетелями события, сравнимого по значимости с рождением кинематографа около века назад, – свидетелями возникновения нового вида искусства. У нас есть все основания предполагать, что новая муза, если все-таки родится, унаследует много черт от Мельпомены.

В заключение мы хотим поблагодарить Марка Рейни за возможность познакомиться с работами i. e. VR и интересную беседу.

Список литературы

- Аристотель*. Риторика; Поэтика // Аристотель / Под ред. О. А. Сычева, И. В. Пешкова, Ф. А. Петровского; Пер. с древнегреч. О. П. Цыбенко, В. Г. Аппельрота. М., 2000.
- Арто А.* Театр и его Двойник. СПб., 2000.
- Борсук П.* Виртуальная реальность и искусство // Мультимедиа. 1996. № 4 (дек.).
- Бурлаков И.* 3D: почему от первого лица только стрелялки? <http://www.ixbt.com/editorial/3dwhyfps.shtml> – 01.08.01.
- Генис А.* Вавилонская башня: искусство настоящего времени. М., 1997.
- Генис А.* Гипертекст – машина реальности // Иностр. лит. 1994. № 5.
- Громов Г.* Всматриваясь в «третью волну» // Молодой коммунист. 1987. № 9.
- Дюрер А.* Эстетический экскурс в конце книги III // Мастера искусства об искусстве: В 7 т. Т. 2: Эпоха Возрождения. М., 1966.
- Жижек С.* Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия // Искусство кино. 1998. № 1–2.
- Карелов С.* Виртуальная реальность станет доступна каждому // Компьютер Пресс. 2000. № 8.
- Леонардо да Винчи.* Избранные отрывки из литературного наследия // Мастера искусства об искусстве. В 7 т. Т. 2: Эпоха Возрождения.
- Мамардашвили М.* Время и пространство театральности // Театр. 1989. № 4.
- Михайлович Я.* Проза Милорада Павича и гипертекст // Иностр. лит. 1995. № 7.
- Ницше Ф.* Рождение трагедии из духа музыки // Ницше Ф. Соч.: В 2 т. М., 1990. Т. 1.
- Павич М.* Вечность и еще один день. Меню для театрального ужина // Иностр. лит. 1995. № 7.
- Эссли М.* Арто // Арто А. Театр и его Двойник.
- Greenaway P.* Kino gestern und morgen // Lettre International. 1998. № 37.
- Woolley B.* Virtual Worlds. A Journey in Hype and Hyperreality. Oxford, Cambridge: Blackwell, 1992.



Т. О. Санникова

ИНТЕЛЛИГЕНЦИЯ И МИР УРАЛЬСКОЙ ПРОВИНЦИИ XIX ВЕКА

Говоря об отличиях провинции XIX века от столицы, следует помнить, что провинция была неоднородна. Капитализм, набирающий темп в XIX веке, подтолкнул к развитию города, превратив ряд из них в промышленные и культурные центры (Нижний Новгород, Одесса, Харьков, Екатеринбург и др.). Сильное влияние оказывало на этот процесс наличие в городах крупных учебных заведений, особенно университетов. В данной статье мы будем говорить прежде всего об уральских горных заводах и окружавших их городских и сельских поселениях.

Уральская провинция была неоднородна, но тем не менее обладала рядом общих черт, отличающих ее от столиц. Столицы могли похвастаться крупными театрами, различными клубами и салонами, выступлениями знаменитостей. Это расширяло кругозор, давало пищу уму и сердцу, но и создавало ощущение суеты и пустоты. Именно поэтому плюсы столичной жизни оборачивались ее минуса-